



Étranges époques

Préhistoire

Baan

25 ans, chasseur et père de famille.

Apparence	10	Prestance	50%
Constit.	16	Endurance	80%
Dextérité	13	Agilité	65%
Force	17	Puissance	85%
Taille	10	Corpulence	50%
Éducation	09	Connaiss.	45%
Intelligence	10	Intuition	50%
Pouvoir	12	Volonté	60%

VALEURS DÉRIVÉES :

Impact : +2
Points de Vie : 18
Santé Mentale : 60

COMPÉTENCES :

Athlétisme 70%
Discrétion 50%
Dissimulation 25%
Érudition 25%
Guérison 30%
Imposture 20%
Interroger les anciens 20%
Monde des Esprits 10%
Monter à cru 25%
Orientation 45%
Pister 45%
Se Cacher 55%
Tradition orale 15%
Trouver objet caché 35%

ATTAQUES :

- Bagarre 60% (1d3 + Impact)
- Lance 55% (1d8+1 + Impact)
- Hache de Pierre 70% (1d6+2 + Impact)

Meilleur ami de Taka, Baan est un chasseur âgé à l'attitude joviale. Homme de famille, il a une femme et cinq enfants qui l'attendent au campement. Il est curieux, mais prudent. Il se range habituellement à l'avis de Taka dans les discussions, sans être un suiveur aveugle pour autant.



Étranges époques

Préhistoire

Baru

18 ans, postulant chaman.

Apparence	09	Prestance	45%
Constit.	15	Endurance	75%
Dextérité	13	Agilité	65%
Force	14	Puissance	70%
Taille	09	Corpulence	45%
Éducation	12	Connaiss.	60%
Intelligence	15	Intuition	75%
Pouvoir	15	Volonté	75%

VALEURS DÉRIVÉES :

Impact : +0

Points de Vie : 17

Santé Mentale : 75

COMPÉTENCES :

Athlétisme	55%
Discrétion	35%
Dissimulation	45%
Érudition	55%
Guérison	45%
Imposture	35%
Interroger les anciens	45%
Monde des Esprits	25%
Orientation	30%
Pister	45%
Pratique artistique (création de musique)	35%
Se Cacher	45%
Tradition orale	40%
Trouver objet caché	45%

ATTAQUES :

- Bagarre 60% (1d3 + Impact)
- Lance 35% (1d8+1 + Impact)
- Hache de Pierre 35% (1d6+2 + Impact)

Baru n'est pas un chasseur. Plus à l'aise avec les questions intellectuelles, il n'apprécie pas l'attitude brutale de Taka et des autres. Il a été envoyé dans cette mission d'éclairage pour étudier les changements de l'environnement et les territoires inconnus. Sa formation « intellectuelle » peut susciter des instants de conflits durant le scénario.



Étranges époques

Préhistoire

Eely

14 ans, chasseur novice.

Apparence	11	Prestance	55%
Constit.	19	Endurance	95%
Dextérité	12	Agilité	60%
Force	13	Puissance	65%
Taille	17	Corpulence	65%
Éducation	07	Connaiss.	35%
Intelligence	13	Intuition	65%
Pouvoir	10	Volonté	50%

VALEURS DÉRIVÉES :

Impact : +2
Points de Vie : 21
Santé Mentale : 50

COMPÉTENCES :

Athlétisme 65%
Discrétion 75%
Dissimulation 05%
Érudition 15%
Guérison 05%
Imposture 10%
Interroger les anciens 15%
Monde des Esprits 05%
Monter à cru 50%
Orientation 20%
Pister 45%
Pratique artistique (chant) 45%
Se Cacher 45%
Tradition orale 20%
Trouver objet caché 40%

ATTAQUES :

- Bagarre 60% (1d3 + Impact)
- Lance 35% (1d8+1 + Impact)
- Hache de Pierre 40% (1d6+2 + Impact)

Eely est un jeune chasseur apprenant encore les ficelles du métier. C'est un jeune homme grand et en pleine santé, dont l'enthousiasme dépasse l'expérience. Il est apprécié par l'équipe pour sa faculté à surprendre une proie et la monter jusqu'à épuisement. Il vénère Taka comme un héros.



Étranges époques

Préhistoire

GAMIN

11 ans, un adolescent à la recherche de son nom.

Apparence	07	Prestance	35%
Constit.	13	Endurance	35%
Dextérité	16	Agilité	80%
Force	10	Puissance	50%
Taille	08	Corpulence	40%
Éducation	05	Connaiss.	25%
Intelligence	14	Intuition	70%
Pouvoir	14	Volonté	70%

VALEURS DÉRIVÉES :

Impact : +0
Points de Vie : 16
Santé Mentale : 70

COMPÉTENCES :

Athlétisme	80%
Discrétion	50%
Dissimulation	25%
Érudition	20%
Imposture	15%
Interroger les anciens	15%
Monde des Esprits	10%
Orientation	30%
Pister	30%
Se Cacher	75%
Tradition orale	25%
Trouver objet caché	35%

ATTAQUES :

- Bagarre	60%	(1d3 + Impact)
- Lance	30%	(1d8+1 + Impact)
- Hache de Pierre	35%	(1d6+2 + Impact)

Gamin a été envoyé avec les chasseurs pour se trouver un vrai nom et ainsi devenir un adulte. Il est affamé de nouvelles expériences (en en aura plus que sa part à la fin de l'histoire).



Étranges époques

Préhistoire

Saala

20 ans, juste un gars avec une lance.

Apparence	09	Prestance	45%
Constit.	15	Endurance	75%
Dextérité	14	Agilité	70%
Force	15	Puissance	75%
Taille	12	Corpulence	60%
Éducation	09	Connaiss.	45%
Intelligence	12	Intuition	60%
Pouvoir	11	Volonté	55%

VALEURS DÉRIVÉES :

Impact : +2
Points de Vie : 19
Santé Mentale : 55

COMPÉTENCES :

Athlétisme 75%
Discrétion 55%
Dissimulation 15%
Érudition 25%
Guérison 25%
Imposture 10%
Interroger les anciens 15%
Monde des Esprits 15%
Monter à cru 20%
Orientation 40%
Pister 50%
Se Cacher 65%
Tradition orale 25%
Trouver objet caché 45%

ATTAQUES :

- Bagarre 60% (1d3 + Impact)
- Lance 65% (1d8+1 + Impact)
- Hache de Pierre 50% (1d6+2 + Impact)

Saala est la voix de la raison dans le groupe. Il a conscience de la valeur de chaque vie, et plus particulièrement de la sienne. Le plus souvent, il soutiendra la solution la plus prudente à chaque problème. Il n'est pas assez sophistiqué pour trahir le groupe, mais il peut placer sa propre survie avant le bien commun.



Étranges époques

Préhistoire

Taka

30 ans, chasseur expérimenté et mâle dominant.

Apparence	08	Prestance	40%
Constit.	20	Endurance	99%
Dextérité	15	Agilité	75%
Force	19	Puissance	95%
Taille	11	Corpulence	55%
Éducation	10	Connaiss.	50%
Intelligence	13	Intuition	65%
Pouvoir	11	Volonté	55%

VALEURS DÉRIVÉES :

Impact : +2
Points de Vie : 21
Santé Mentale : 55

COMPÉTENCES :

Athlétisme 75%
Discrétion 70%
Dissimulation 35%
Érudition 35%
Guérison 35%
Imposture 25%
Interroger les anciens 30%
Monde des Esprits 05%
Monter à cru 45%
Orientation 50%
Pister 65%
Se Cacher 50%
Tradition orale 20%
Trouver objet caché 45%

ATTAQUES :

- Bagarre 60% (1d3 + Impact)
- Lance 65% (1d8+1 + Impact)
- Hache de Pierre 75% (1d6+2 + Impact)

Taka est le membre le plus âgé du groupe de chasse et son chef par défaut. Il a passé la majeure partie de sa vie sur le terrain, à pister et à tuer des animaux pour subvenir aux besoins de sa tribu. Il se souvient du temps de la neige. Taka ne s'intéresse pas aux discussions intellectuelles, son souci premier est que tout redevienne comme avant. Il a une femme et deux enfants.